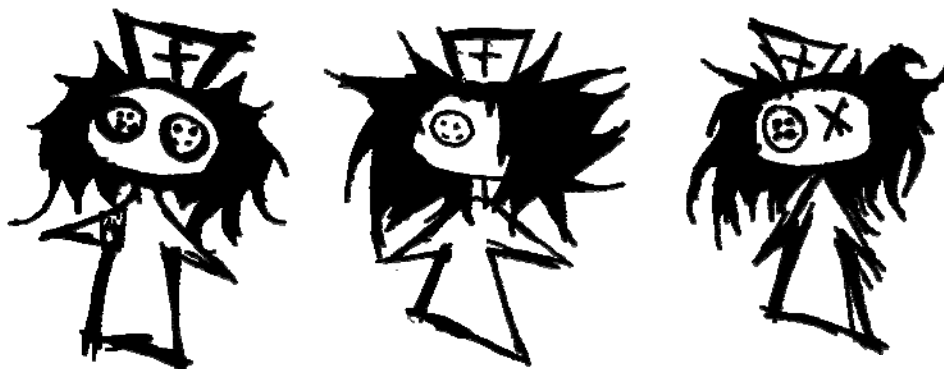


Game Concept
Seringues & cervelles



Sommaire

Quick concept	2
Concept overview	2
Mécaniques de jeu	3
Bâtiment	3
Marches spéciales	3
Mini-jeux	6
Statistiques.....	6
Escaliers.....	6
Mini-jeux.....	6

Quick concept

Ce jeu est un party-game, comme Mario-Party, Crash Bash ou les Lapins Crétins, mais basé sur un plateau. C'est donc une sorte de jeu de l'oie parsemé de mini-jeux. La partie se joue seul et s'achève lorsque le joueur arrive à la fin du plateau et termine le dernier mini-jeu.

Le joueur doit sortir d'un bâtiment hanté par des infirmières mortes-vivantes, en les affrontant lors de mini-jeux.

Concept overview

Le jeu cible les adolescents et les adultes à partir de 13 ans.

Le jeu se joue à un seul joueur, off-line, sur Nintendo DS.

Le joueur incarne un personnage, le « héros » qui sera visuellement présent sur la scène (vue à la 3ème personne).

La mécanique du jeu est basée sur celle d'un jeu de l'oie avec des mini-jeux. Le héros se déplace dans le bâtiment : un ensemble de salles (étages) séparées par des escaliers. Le bâtiment a plusieurs étages, chaque étage est accessible par un seul escalier. Le but est de s'échapper du bâtiment ; le héros part du sous-sol pour s'enfuir par le toit. Il doit monter les escaliers, il n'y a pas de retour ni de bifurcation possibles, il est obligé de traverser chaque étage pour monter au suivant. A un étage correspond une salle, et dans chaque salle se déroule un mini-jeu, dont la réussite conditionne l'accès à la suite du jeu (escaliers suivants), c'est une progression linéaire.

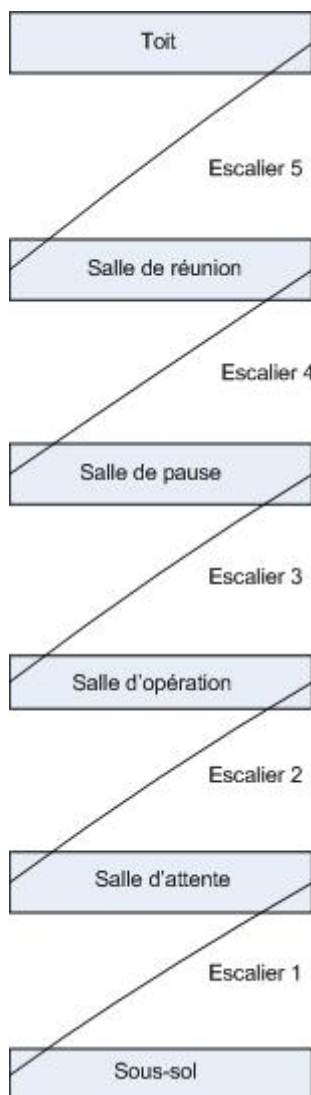
Pour avancer le joueur tire un dé, et avance du nombre de marches correspondant au score obtenu.

Certaines marches peuvent déclencher le mini-jeu bonus. Le héros est alors obligé d'y participer, mais s'il perd il n'y aura pas de malus vis-à-vis de l'histoire principale. S'il gagne il obtiendra un objet qui l'aidera dans l'histoire principale. A la fin du mini-jeu, quelle qu'en soit l'issue, le héros revient à l'escalier où il se trouvait avant le mini-jeu.

Lorsque le héros arrive à un étage, qu'il ait fait le score exact ou un score plus important il s'y arrête, car il pénètre dans la salle et le mini-jeu commence. Le surplus possible de score est perdu et ne pourra être utilisé ultérieurement. Il est obligé de réussir le mini-jeu pour pouvoir traverser la salle et ainsi accéder aux niveaux suivants. S'il perd il doit recommencer la montée de l'escalier et le jeu.

Mécaniques de jeu

Bâtiment



La mécanique est basée sur celle du jeu de l'oie. Le joueur incarne un personnage -le héros- (tel le pion du jeu de l'oie) qui avance sur les marches des escaliers du bâtiment (comme les cases d'un plateau).

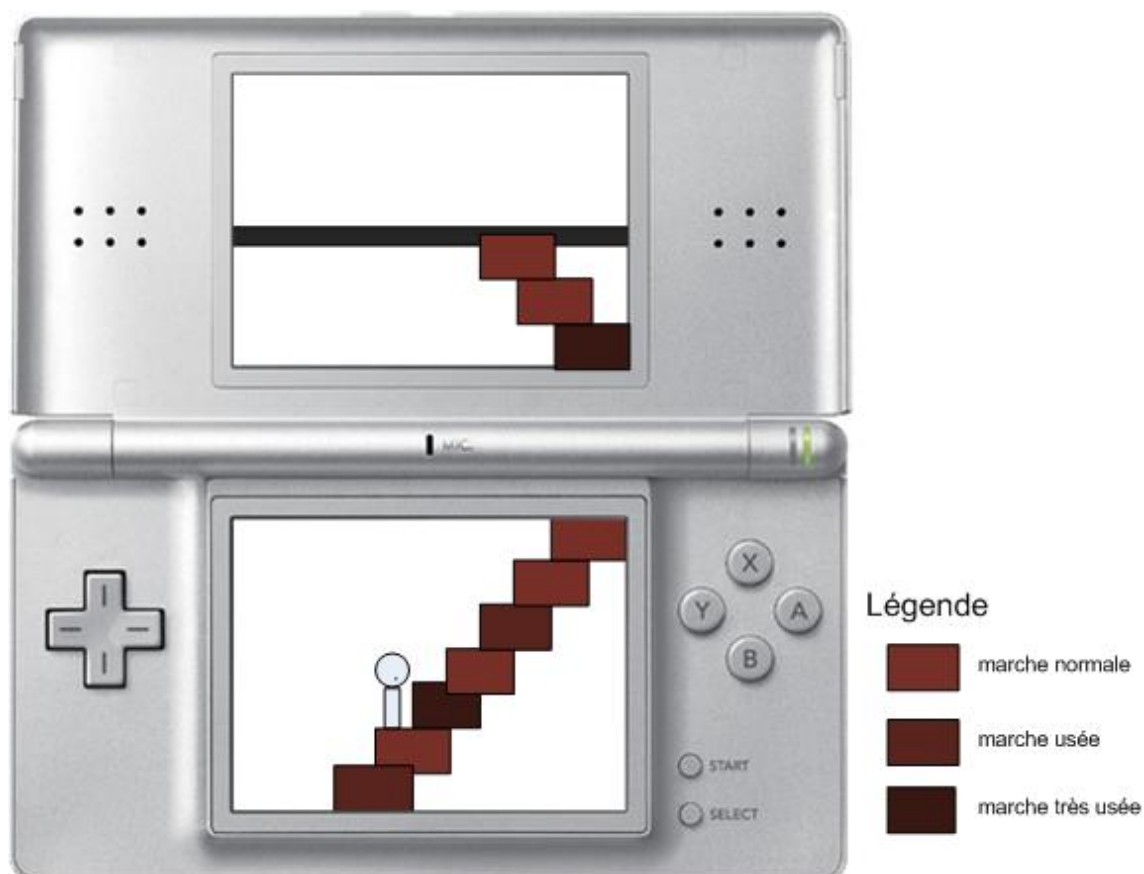
Il part du sous-sol pour arriver sur le toit et s'échapper du bâtiment. Il monte les étages un à un par les escaliers. Chaque étage est séparé par un escalier unique de 10 à 21 marches. Arrivé à un étage, le héros pénètre dans la salle de l'étage (une seule salle par étage) ce qui déclenche le mini-jeu correspondant.

Il n'y a pas de mini-jeu dans le sous-sol, le héros commence à la sortie du sous-sol en bas de l'escalier 1.

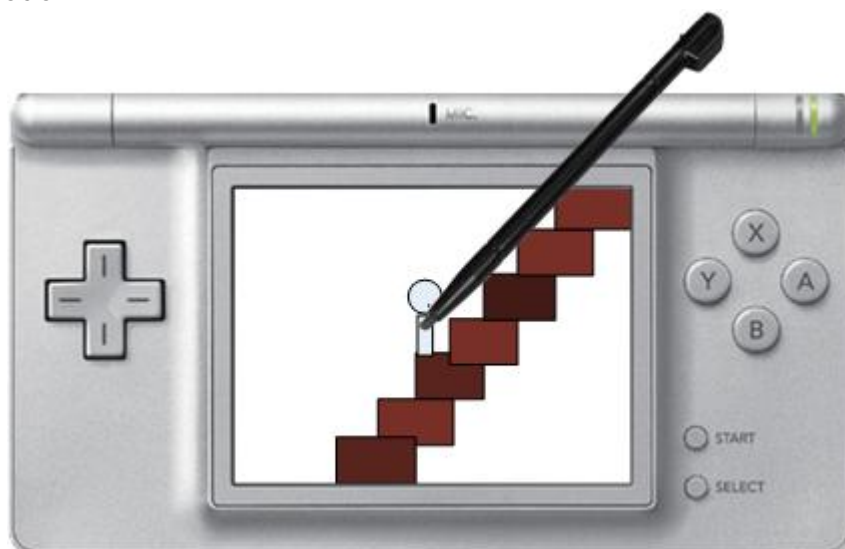
Le joueur tire l'avancement du héros en soufflant sur un dé de 6. Le héros monte alors automatiquement du nombre de marches obtenu par le dé.

Marches spéciales

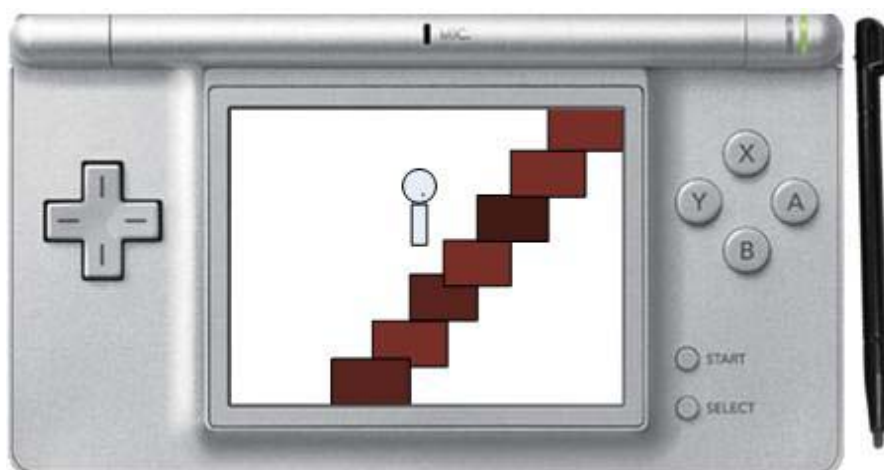
Il existe des marches spéciales qui déclenchent un événement : si le héros s'arrête sur une marche trop usée, celle-ci craque, il tombe alors dans une cave et le mini-jeu bonus se déclenche. C'est toujours le même jeu, mais à chaque rencontre il devient plus dur. Si le joueur gagne il obtiendra un objet qui l'aidera dans le mini-jeu du prochain étage. S'il perd il n'est pas sanctionné car c'est un contenu bonus. A la fin du mini-jeu bonus, qu'il ait gagné ou perdu, le héros retrouve son ancienne position dans l'escalier. Il se hisse cependant sur la marche suivante afin de ne pas retomber dans le trou.



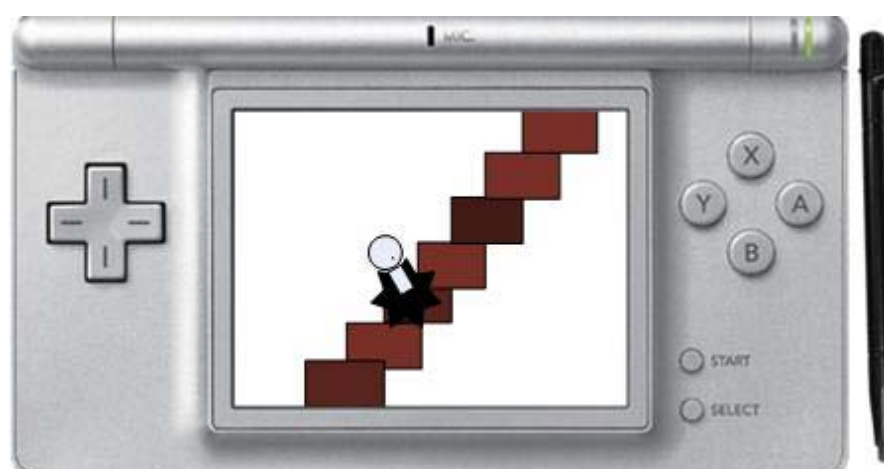
L'usure des marches est visible à l'écran, certaines marches sont très usées et se cassent obligatoirement si le héros s'arrête dessus, mais d'autres ont un état d'usure intermédiaire qui ne permet pas au joueur de prédire leur comportement. Cependant le joueur peut faire sauter le héros, via la touche A ou en cliquant sur le héros, s'il se trouve sur une marche abîmée qui n'a pas craqué et qu'il veut tenter de la faire céder.



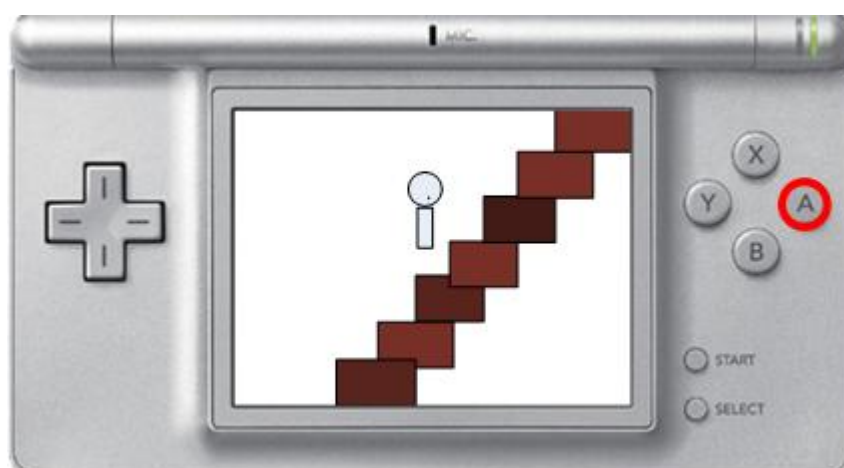
Saut - étape 1 : Le joueur touche le héros avec son stylet pour le faire sauter



Saut- étape 2 : le héros saute



Saut - étape 3 : si la marche était assez usée, elle se casse et le héros passe au travers (cassure : feedback visuel et sonore)



Saut : il est aussi possible de faire sauter le héros en appuyant sur la touche A

La dernière marche ne peut pas être cassante car elle correspond à l'arrivée à l'étage. Il n'y a pas non plus 2 trous à la suite pour éviter au héros de retomber dans un piège alors qu'il vient de sortir d'en ressortir.
Chaque escalier est plus long et plus usé que le précédent.

Mini-jeux

Lorsque le joueur tire un score exact ou supérieur au compte nécessaire pour gravir la dernière marche, il monte jusqu'à celle-ci puis pénètre ainsi automatiquement dans la salle de l'étage. Le mini-jeu se déclenche automatiquement après une courte cinématique ou explication de la situation.

Si le joueur perd il recommence en bas de l'escalier (celui menant au jeu où il vient de perdre). Il perd également la moitié des bonus gagnés.

Les minis-jeux utilisent le stylet et les boutons.

Statistiques

Escaliers

5 escaliers

ordre	Nb marches	Nb marches un peu usées	Nb marches très usées
1	10	3	1
2	13	4	2
3	16	5	3
4	19	5	4
5	21	6	5

Mini-jeux

5 mini-jeux + 1 mini-jeu bonus

ordre	lieu	type	description
1	salle d'attente	« bouclier »	Neutraliser les infirmières en les rendant aveugle en arrachant leurs yeux boutons en métal grâce à un aimant
2	salle d'opération	pong	Renvoyer les organes lancés par les infirmières
3	salle de pause café	réflexe (camouflage)	Appuyer sur le bon bouton au bon moment pour imiter les infirmières et se faire passer pour l'une des leurs
4	salle de réunion	shoot em up	Tuer les infirmières mais épargner les cobayes innocents
5	toit	marteau	Tanner une peau d'infirmière en aplatissant les verrues avant qu'elles n'exploient
bonus	cave	esquive	Esquiver les seringues